# فاعلية وحدة دراسية قائمة على الواقع المعزز فى مادة التاريخ لتنمية مهارات الإنقرائية الإلكترونية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى


إعداد

**حجازي محروس حجازي عبد الجواد**

معلم اول تاريخ

إشراف

**أ. د / إمام مختار حميدة**

أستاذ المناهج وطرق التدريس

كلية التربية – جامعة حلوان

**أ. د / والى عبد الرحمن أحمد**

أستاذ المناهج وطرق التدريس

كلية التربية – جامعة حلوان

**م. د / أميرة عبد الحميد حسن الجابرى**

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم

# المستخلص

هدف البحث الحالي إلى تحديد فاعلية وحدة دراسية قائمة على الواقع المعزز فى مادة التاريخ لتنمية مهارات الإنقرائية الإلكترونية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى، تكونت عينة الدراسة من 40 تلاميذ من الصف الاول الاعدادى من إحدى المدارس التابعة لادارة جنوب الجيزة التعليمية باستخدام التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة ذات القياس القياس القبلى والبعدى)، استخدمت الدراسة عدداً من الأدوات منها :

- قائمة بمهارات الانقرائية الالكترونية
- اختبار مهارات الإنقرائية الإلكترونية

**توصلت نتائج البحث إلى** فاعلية وحدة دراسية قائمة على الواقع المعزز فى مادة التاريخ لتنمية مهارات الإنقرائية الإلكترونية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى .

**الكلمات المفتاحية** : الواقع المعزز – مهارات الإنقرائية الإلكترونية

# مقدمة

شهد العالم فى الآونة الأخيرة العديد من التطورات والتغيرات والتى نجم عنها الانفجار المعرفي وما تبعه من توظيف التكنولوجيا فى مختلف نواحي الحياة؛ عبر الوسائط المتعددة (multi media) والوسائط الفائقة (Hyper media).

لذا كان لزاما على النظم التعليمية البحث عن طرق وأساليب ونماذج تعليمية جديدة لمواجهة هذه التحديات وإعادة النظر فى المناهج التعليمية من حيث محتواها وطرق تناولها وأساليب تقويمها؛ الأمر الذي القى بمسئولية كبيرة على كاهل علماء التربية فى إعداد أجيال قادرة على التعامل مع الحياة المستقبلية وما تتضمنه من أنظمة معقدة تعتمد على أساليب تكنولوجية تتطلب مهارات عليا لابد أن تتوافر لدى أبناء المجتمع.

ولقد أصبحت الأنظمة التكنولوجية واقعا فرض نفسه على جميع نظم التعليم فى مختلف بلدان العالم؛ ومرجع ذلك هي أنها تمكن الأجيال من مسايرة متطلبات العصر من وعى معلوماتي وفكر ممنهج ومسايرة الانفجار المعرفي والتطور التكنولوجي؛ وتعد هذه النقلة المجتمعية – فى حقيقة أمرها – متمحورة حول الدور البارز الذى تلعبه المؤسسة التعليمية التي يجب أن تشملها رياح التغيير والتجديد؛ إلا أن هناك تحذيرات من الاعتماد على التكنولوجيا فقط؛ حتى لا يصبح المتعلم أسيرا لها، وكذلك لعدم مناسبتها لبعض المناهج والمقررات الدراسية وخاصة تلك التي تتطلب ممارسة المتعلمين للمهارات العملية (طارق عبد الرءوف عامر, 2007) .

ويلقى ذلك بمسئولية على جميع المناهج الدراسية فى إعداد متعلمين قادرين على توظيف التكنولوجيا للارتقاء بتفكيرهم وتنمية قدراتهم الإبداعية، وتعد مناهج الدراسات الاجتماعية من المناهج التي تساهم بقدر كبير في تربية النشء وإعدادهم للحياة والمواطنة السليمة التي تساعدهم أن يكونوا أعضاء صالحين في المجتمع أفالدراسات الاجتماعية بصفة عامة والتاريخ بصفة

**•• تم إتباع نظام توثيق الجمعية الأمريكية لعلم النفس (APA) في جميع المراجع العربية والأجنبية التي وردت في البحث**

خاصة تحتل مكانة متميزة بين العلوم الإنسانية ومكانة هامة في حياة الإنسان لكونه سجل تدوين تجارب الأمم الماضية في مختلف العصور والفترات التاريخية موضحا التطورات والتغيرات الذي طرأت علي الشعوب (هند سيد محمد شعبان , 2012)

من جهة أخرى لم تعد مصادر المعرفة التاريخية قاصرة على المادة المكتوبة والمتمثلة فى المراجع والموسوعات والوثائق التي يجد المتعلم صعوبة كبيرة فى التعامل معها والحصول على المعرفة من خلالها؛ بل تعددت مصادر المعرفة التاريخية فى الوقت الحالي نتيجة للثورة التكنولوجية وما أتاحته من مواقع تتضمن كما هائلا من المعرفة التاريخية مع اختلاف أشكالها (مصورة – ثابتة – متحركة)؛ مما يتطلب متعلما لديه العديد من المهارات التي تمكنه من الوصول للمعرفة، وتوثيقه لصحة ما يتضمنه من حقائق ومعلومات .

وبظهور تقنية الواقع المعزز التى حظيت باهتمام متزايد نظرا لاتساع استخدامها وأصبحت هذه التقنية لا تقتصر على مجال معين ولكن تم تطبيقها في العديد من المجالات أ وتعتمد تقنية الواقع المعزز على إضافة معلومات افتراضية للواقع الحقيقي بشكل متزامن للواقع. قد تكون صور، أو فيديو تعليمي، أو معلومات تساعد على فهم المحتوى بأسلوب أفضل أ ومن خلالها يستطيع المتعلم مشاهدة العالم الحقيقي طول الوقت، وهي تختلف عن تقنية الواقع الافتراضي الذي يعتمد على خلق بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد من خلال نظارة خاصة فيما يعرف بمفهوم Presence يتفاعل فيها العنصر الحقيقي بما يساعد على تنميته. فتقنية الواقع المعزز من خلالها يستطيع المتعلم طول الوقت مشاهدة العالم الحقيقي (EDEN , 2011.)

وتعد الانقرائية إحدى المدخلات الهامة فى تنمية مهارات التفكير من خلال مادة التاريخ وبصفة خاصة الانقرائية الإلكترونية والتي تعنى مجموعة السمات أو الخصائص التي تكسب النصوص التاريخية، والرسوم، والصور الإلكتًرونية سهولة، بحيث يتمكن

المتعلم من فهمها، ومن ثم ترجمتها، وتفسرها بصورة سليمة علميا (احمد صادق عبد الحميد , 2009).

فتوجه المتعلمين نحو الانقرائية الإلكترونية تسهم فى تنمية وعيهم بأحداث الماضي وينمى قدراتهم علي التفكير فى حياة الشعوب الماضية ويكسبهم مهارات التحليل والتفكير وتقييم المعلومات وتكوين وجهات نظر مختلفة تجاه الأحداث الماضية والمعاصرة .

ويرى كل من سولاك و جاكير (Solak, E.أ & Cakir,E , 2015) أنه مع التطور المتسارع والمتلاحق في تطور الوسائط الحاملة للمعرفة فقد أدى ذلك إلى عدم ارتباط مفهوم الانقرائية بوسيط واحد، حيث يستطيع المعلم من خلال الواقع المعزز أن يؤدي دورا هاما في تزويد المتعلمين باختيار التفضيلات التي قد تسهم في عملية التعلم، واختيار المحتوى الدراسي في أي وقت وأي مكان.

**إن اكتساب المتعلم لمهارات الانقرائية الإلكترونية من خلال مادة التاريخ يمكن أن يحقق العديد من الفوائد منها: -**

- تسهم في إعلام القائمين على تأليف منهج التاريخ عن مستوى الانقرائية فى كتب التاريخ.
- تؤثر الانقرائية الإلكترونية فى نفسية وعقلية المتعلم من خلال تنمية مهاراته العقلية عامة ومهارات تفكيره البصرى خاصة وفهم العلاقات التاريخية وبناء المفاهيم (تامر عبد العليم , 2012).
- اكتساب المتعلمين مهارات البحث عن المعلومات ومهارات التعلم الذاتي والتشارك المعرفي فى دراسة التاريخ .
- توفر لدى المتعلم مهارة قراءة الصور والرسوم التوضيحية الإلكترونية وتمكنه من ملاحظة ووصف وتفسير واستنتاج المفاهيم والأفكار والقيم والعلاقات.
- تساعد الانقرائية فى كتب التاريخ علي تكامل الأفكار والمعلومات لدى المتعلمين وتزيد من فهمهم للموضوعات وتنمية قيم الولاء والانتماء والاعتزاز بالوطن.

- تتيح للمتعلمين فرصة معايشة الفترة التاريخية موضوع الدراسة وأثارة المناقشات الجماعية واكتساب مهارة التخيل للأحداث الماضية فتجعله يقوم بأنشطة متعددة من اجل أثراء ذاته

**وقد تأكد الباحث من وجود هذه المشكلة من خلال مايلي**

**أولا: الخبرة الميدانية :**

لاحظ الباحث من خلال عمله كمعلم للدراسات الاجتماعية وجود صعوبة في إدراك كثير من التلاميذ للنصوص التاريخية، والصور التاريخية، والرسومات التاريخية، ولقطات فيديو لتقديم محتوى تعليمي معين بطريقة تفاعلية متكاملة من أكثر الصعوبات التي تواجه دراسة التاريخ لدى كثير من التلاميذ. .

**ثانيا : نتائج المؤتمرات والدراسات السابقة:**

من خلال الاطلاع على توصيات العديد من المؤتمرات منها المؤتمر الدولي الثالث للتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد (2013)، المؤتمر الدولي تكنولوجيا المعلومات الرقمية « (2014)؛ ومؤتمر التعليم الرقمي (2018)؛ مؤتمر تكنولوجيا وتقنيات التعليم والتعليم الإلكتروني (2019)؛ والتي أوصت جميعها بضرورة تطوير بيئات التعلم؛ لجعلها بيئات تعلم إلكترونية تحقق الاستفادة من تلك التطبيقات فى تحسين العملية التعليمية .

**ومن الدراسات السابقة والتي دعمت مشكلة البحث منها :**

**اوضحت نتائج دراسة (هند يوسف 2014)** التى أشارت إلى وجود قصور لدى المتعلمين؛ بسبب اتباع الأساليب التقليدية التي يتبناها المعلم؛ والتي تركز على الحفظ وتلقين المعلومات للطلاب وإهماله البحث عن طرق فعالة تساعد فى تنمية قدرات المتعلمين على مهارات التفكير .

**كما أثبتت نتائج دراسة (إيمان محمد مكرم 2016)** عدم قدرة المتعلمين على توليد أفكار تخيلية وزيادة تحصيلهم المعرفي؛ الناجمة عن الطريقة التقليدية، وظهرت الحاجة إلى التكنولوجيا فى لتنمية مهارات التفكير واكتساب الجوانب المعرفية والوجدانية.

**وأوضحت نتائج دراسة (شاكر قناوي 2018)** افتقار مناهج التعليم للتقنيات اللغوية والرقمية، والاقتصار على أنواع محددة من النصوص والتعامل معها بطريقة جامدة عند التلقي والتحليل والنقد. وأشارت إلى أهمية توظيف المستحدثات التكنولوجية بطريقة تفاعلية متكاملة عن طريق الكمبيوتر والأنترنت .

**مشكلة البحث :**

في ضوء ما سبق يتضح أن هناك ضعفآ في مهارات الانقرائية الالكترونية لدى تلاميذ الصف الأول الاعدادى من خلال تعليم وتعلم مادة التاريخ؛ وعلى هذا يحاول البحث الحالى الاجابة عن السؤال الرئيس التالي :

**أسئلة البحث :**

ما فاعلية استخدام الواقع المعزز فى تنمية مهارات الانقرائية الالكترونية لدى تلاميذ الصف الاول الاعدادى من خلال مادة التاريخ ؟

**أهداف البحث :**

1. تحديد قائمة بمهارات الانقرائية الالكترونية الواجب توافرها لدى تلاميذ الصف الأول الاعدادى من خلال مادة التاريخ.
2. إعداد تصور مقترح لوحدة دراسية قائمة على الواقع المعزز لتنمية مهارات الانقرائية الالكترونية لدى تلاميذ الصف الأول الاعدادى من خلال مادة التاريخ.
3. قياس فاعلية الوحدة الدراسية القائمة على الواقع المعزز فى تنمية مهارات الانقرائية الالكترونية لدى تلاميذ الصف الأول الاعدادى من خلال مادة التاريخ.

**أهمية البحث:**

1. توظيف التكنولوجيا فى تدريس التاريخ .
2. تحديد مهارات الانقرائية الالكترونية الواجب توافرها لدى تلاميذ الصف الأول الاعدادى من خلال مادة التاريخ.

3. تقديم تصور مقترح لوحدة دراسية قائمة على استخدام الواقع المعزز فى تدريس التاريخ يمكن ان يستفيد منه القائمون على تخطيط وتنفيذ مناهج التاريخ فى المراخل التعليمية المختلفة .

4. تقديم نموذج تطبيقي لاستخدام للواقع المعزز في تنمية مهارات الانقرائية الالكترونية من خلال مادة التاريخ يمكن ان يستفيد منه القائمون بالتدريس فى الميدان .

5. مواكبة للتطورات والتوجهات الحديثة واستجابة للتوصيات العديد من الدراسات التربوية الحديثة والتي تنادى بضرورة إدخال التكنولوجيا في مجال المناهج الدراسية بصفة عامة والتاريخ بصفة خاصة .

**يلتزم البحث الحالي بالتالي : ـ**

- حدود بشرية: عينة من التلاميذ الأول الاعدادى بمحافظة الجيزة
- حدود مكانية : الجيزة الإعدادية بنين التابعة لإدارة جنوب الجيزة
- حدود محتوى: مهارات الانقرائية بمقرر التاريخ
- حدود موضوعية : استخدام الواقع المعزز (QR code)

التصميم التجريبى للبحث

| المجموعة | التطبيق القبلى | مادة المعالجة | التطبيق البعدى |
|---|---|---|---|
| مجموعة تجريبية | اختبار مهارات الانقرائية | وحدة دراسية قائمة على الواقع المعزز | اختبار مهارات الانقرائية |

**فرض البحث:**

يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق (القبلي – البعدي) لاختبار مهارات الانقرائية الالكترونية لصالح التطبيق البعدي .

**ادوات جمع البيانات**

– استبيان لتحديد قائمة بمهارات الانقرائية الالكترونية الواجب تنميتها لتلاميذ الصف الاول الاعدادى .

**مادة المعالجة التجريبية**: وحدة دراسية قائمة على الواقع المعزز فى مقرر التاريخ .

اداة القياس: اختبار فى الانقرائية الالكترونية لمقرر التاريخ

**منهج البحث :**

سوف يتبع البحث الحالي المنهج الوصفي للاطلاع علي الأدبيات والدراسات السابقة لإعداد الإطار النظري للبحث وبناء قائمة بمهارات الانقرائية الالكترونية اللازمة لتلاميذ الصف الاول الاعدادى والمنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة الذى يقيس فاعلية المتغير المستقل والتابع .

**متغيرات البحث:**

**المتغير المستقل**: وحدة دراسية باستخدام الواقع المعزز

**المتغير التابع** : مهارات الانقرائية الالكترونية.

**مصطلحات البحث**

**الواقع المعزز Augmented reality**

**يعرفها على عبد الرحمن محمد أ خالد مصطفى مالك (2019) بانها** تكنولوجيا ثلاثية الابعاد تدمج بين الواقع الحقيقى والواقع الافتراضى ويتم التفاعل معها فى الوقت الحقيقى اثناء قيام الفرد بالمهمة الحقيقية فهو عرض مركب يدمج بين المشهد الحقيقى الذى يراه المستخدم والمشهد الظاهرى المولد بالكمبيوتر الذى يضاعف المشهد بمعلومات فيشعر المستخدم انه يتفاعل مع العالم الحقيقى وليس الظاهرى بهدف تحسين الادراك الحسى للمستخدم.

**التعريف الإجرائي للبحث :**

التقنية التي تعزز الواقع الحقيقي بمدخلات حسية متزامنة، ينتجها الكمبيوتر كالصوت، والصورة، والملمس حيث تظهر للمتعلم باستخدام وسائل العرض المناسبة لجعل الموقف التدريسي يتسم بالثراء والتفاعلية وسهولة إدراك التسلسل الزمنى للاحداث التاريخية

**مهارات الانقرائية الإلكترونية e – Readability**

**يعرفها (محمد جوارنة , 2008)** المادة المقروءة للقارئ من حيث السهولة والصعوبة أ ومدى قابلية النصوص للقراءة بالنسبة للمرحلة العمرية للمتعلمين الذين أعدت لهم الأمر الذى يجعلهم اكثر اندماجا واهتماما بالنص أ مما يؤدى نجاح عملية الاتصال والتفاعل بين القارئ والمادة المقروءة .

**يعرفها الباحث إجرائيا** « هي مجموعة الخصائص التي تكسب النصوص والرسوم والصور والخرائط والأشكال التوضيحية والجداول الإلكترونية ليتمكن المتعلم من فهمها وتفسيرها بصورة سليمة وسهلة أ ودرجة السهولة التي يلاقيها المتعلم عند مطالعة نص معين بحيث يفهمه ويستوعب مضمونة بأقل قدر من الجهد والوقت، لما تتمتع به لغته من السهولة ويتمتع به مضمونه على قدر من استثارة اهتمامه .

**الاطار النظري:**

**اولا : الواقع المعزز**

يعد الواقع المعزز من التقنيات التي تجذب الباحثين والمصممين في مجالات تفاعل الإنسان مع الحاسوب مما يسمح بإجراء تجارب تعليمية ذات مغزى كما ان بيئات الواقع المعزز لديها القدرة على تقديم بيئة تعليمية متميزة (Lee, K, 2012).

**خصائص الواقع المعزز:**

**تتصف تقنية الواقع المعزز بالعديد من الخصائص منها ما يلي:**

- تعد مزيجا بين الحقيقة والخيال في بيئة حقيقية.
- تتميز بأنها ثلاثية الأبعاد (3D).
- تتوافر فيها خاصية التفاعلية في الوقت الفعلي عند استخدامها.
- بسيطة وفعالة.
- تزود الطالب بمعلومات واضحة.
- تمكن المعلم من إدخال المعلومات والبيانات وايصالها بطريقة سهلة.

- تتيح التفاعل السلس بين المعلم والطالب.
- تجعل الاجراءات بين المعلم والطالب شفافة وواضحة.
- تتميز بفعاليتها من حيث التكلفة وقابليتها للتوسع بسهولة (Anderson, E. Liarokapis, F. , 2014)

**انواع الواقع المعزز:**

**قسم دوران (Duran , 2016) الواقع المعزز إلى نوعين هما:**

**أولا: على اساس تمييز الموقع:**

حيث توفر الوسائط الرقمية للمستخدمين بواسطة الهواتف الذكية أو الأجهزة المحمولة خاصية تحديد المواقع (GPS) وتلعب الوسائط المتعددة (كالنصوص والرسومات والملفات الصوتية ومقاطع الفيديو والأشكال ثلاثية الأبعاد) دورا هاما في توفير المعلومات الأكاديمية أو الملاحية ذات صلة بالموقع والتي تحتاجها البيئة المادية.

**ثانيا: على اساس الرؤية:**

من خلال تزويد المتعلمين بوسائط رقمية بعد أن يتم تصوير جزء معين بواسطة كاميرا الهاتف المحمول أو الأجهزة الذكية المحمولة مثل (أكواد Q.R، العلامات Markers) بحيث تستطيع الكاميرا التقاطها وتمييزها لعرض المعلومات المرتبطة بها.

**أسباب استخدام الواقع المعزز:**

**هناك العديد من الأسباب التي ساهمت في استخدام الواقع المعزز منها ما يلي:**

- يساعد الطلبة على الفهم العميق للمحتوى العلمي بالمقارنة بالوسائل الأخرى مثل الكتب، الأشرطة، الفيديو، الحاسب.
- يساهم في الاحتفاظ بالمعلومات في الذاكرة لفترة اطول والتحفيز واكتشاف المعلومات حيث أن المحتوى المكتسب من خلال تطبيقات الواقع المعزز ترسخ في الذاكرة بصورة اكبر مقارنة بالمحتوى المكتسب من خلال الوسائل التقليدية.

- الشعور بالرضا لدى الطلبة والحماس عند تطبيق تقنية الواقع المعزز في العملية التعليمية.
- يساعد الطلبة في تعلم المفاهيم المجردة التي لا يمكن إدراكها بسهولة إلا من خلال تجربة حقيقية مباشرة (Radu, L. ،2012).
- تنمية المهارات التكنولوجية لدى المعلمين والمتعلمين وتوفير بيئة تعليمية لأساليب تعلم متعددة حيث يعمل على مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين فيمكن للمتعلم أن يتلقى المادة العلمية بالأسلوب الذي يناسب قدراته من خلال الطريقة المرئية أو المسموعة أو المقروءة (Yuen, S.، Yaoyune, G.، Johnson, E. , 2011).

**أكد كل من عبد الله اسحاق، إحسان محمد عطار (2015)،(لي، Lee 2012)، خالد نوفل (2010م) على أن الواقع المعزز يلعب دورا مهما في العملية التعليمية ويتضح ذلك الدور في نقاط عدة هي:**

- يوفر الواقع المعزز بيئة تعلم ابتكارية.
- يتماشى الواقع المعزز مع مفاهيم النظرية البدائية من خلال تحكم الطلبة بعملية التعلم الخاصة بهم عن طريق التفاعلات النشطة مع بيئات التعلم الواقعية والافتراضية على حد سواء مما يساعد في اكتساب أكبر قدر من المهارة والمعرفة.
- يعمل الواقع المعزز على سد الثغرة الموجودة ما بين التعليم النظري والتطبيقي ودمج العالم الواقعي والافتراضي معا لتحقيق أهداف التعلم الالكتروني ومتطلباته وبيئاته.
- يحقق الواقع المعزز نتائج ملموسة في عمليات التعلم مما يعزز فعالية العملية التعليمية.
- يعمل الواقع المعزز على زيادة دافعية الطلبة على المشاركة في عملية التعلم لأنه يجمع بين المتعة والمعرفة في ذات الوقت.
- تؤدي تقنيات الواقع المعزز دورا هاما في مساعدة المعلم على شرح المفاهيم والمعلومات بشكل أكثر كفاءة.

ويوضح شيرير (Schrier , 2005) أهمية تعليم التاريخ باستخدام تقنية الواقع المعزز حيث يساعد الطلبة على معايشة الأحداث التاريخية كأنهم مشاركون فيه ويمكنهم من التفاعل مع الشخصيات التاريخية.

ويمكن الاضافة الى ما سبق أن الواقع المعزز يوفر بيئات تعليمية متميزة ويحقق العديد من أهداف العملية التعليمية كما أنه يعد من التقنيات التي تجذب الطلبة. كما أن الواقع المعزز يساهم في إثارة دافعية الطلبة نحو التعلم ويلعب دورا في تنمية قدرات الطلبة على الإبداع والاكتشاف والفهم العميق للمفاهيم المجردة ومن ثم تحقيق أهداف التدريس.

**تحديات ومعوقات استخدام الواقع المعزز**

هناك بعض التحديات التي تعوق استخدامه في العملية التعليمية وقد لخص ذلك كل من **ابراهيم الفار** (2018) و **هيثم عاطف حسن** (2018) على النحو التالى : –

**تحديات تواجة المعلم** :

- افتقار المعلم الى اليات تقنية الواقع المعزز وكثرة الاعباء المطلوبة منه وقلة الحافز
- انعدام وجود منهجية لكيفية التعامل مع نهر المعلومات المتدفقة .
- تتطلب خبراء ومصممين محترفين لمساعدة المعلم فى ايجاد المحتوى المناسب لتقنية الواقع المعزز .

**تحديات تواجه المتعلم** :

- عدم توفر القناعة الكافية لدى المتعلم بهذا النوع من التعليم وعدم تفاعله معه
- تقتصر على مجموعات صغيرة من المتعلمين وغير متوافرة على نطاق واسع .
- التركيز على كم المعلومات المتداخلة مما يؤدى الى تشتت الرؤية لدى المتعلم .
- العجز المادى للبدء فى مشروع استخدام تقنية حديثة كتقنية الواقع المعزز .

**كما تبين للباحث من خلال دراسة الواقع وجود مجموعة من الصعوبات أهمها:**

- عدم توافر الأجهزة اللازمة لاستخدام الواقع المعزز داخل المدارس.

- غياب سياسة واضحة لآلية توظيف تقنية الواقع المعزز في التدريس وطرق التعليم المتبعة من قبل المعلم.
- قلة المبادرات لإنتاج تطبيقات الواقع المعزز والخاصة بالتاريخ وتجريبها واختبار فعاليتها في التعليم والتعلم.
- الافتقار لبرامج ودورات تدريبية تعزز قدرات المعلمين التقنية في إنتاج وتصميم دروس الواقع المعزز.

**أهمية استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس مادة التاريخ:**

من خلال استخدام تقنية الواقع المعزز يمكن الجمع بين الأشياء الحقيقية والافتراضية واستخدام المعلومات المناسبة من البيئة الخارجية في محيط رقمي يحاكي الحقيقة، كما أن الاستخدامات الحديثة لتقنية الواقع المعزز تجعل من الممكن ربط مجالات التعليم والترفيه وبالتالي إيجاد طرق وادوات جديدة لدعم التعليم والتعلم، فعلى سبيل المثال عند تدريس الأحداث الطبيعية والشخصيات التاريخية يمكن اعادة تمثيلها لتكون محاكية للواقع ومن ثم إضافتها إلى العالم الحقيقي (Shelton, B. ,2002).

- فالواقع المعزز يعتبر نوعا من انواع التقنية التي تسمح بإجراء تجارب تعليمية ذات مغزى وترتكز على طرق موضوعية لإيصال المعرفة والتركيز على التنمية الفكرية والعاطفية للمشاهد، حيث أن بيئات التعلم بالواقع المعزز لديها القدرة على تقديم قيمة عالية للبيئات التعليمية (Lee, K. 2012).
- ويرى الباحث أن تقنية الواقع المعزز سريعة التطور والتقييم وتتناسب مع أغلب المواد الدراسية، كما أنها تساعد على تحقيق التعليم المطلوب وابتكار نشاطات تعليمية تدعم التعليم والتعلم وتحقق أهدافه، وفي هذا الصدد أشار جونسون (**Johnson** , 2010) أنه بإضافة الرسوم والفيديو والصوتيات إلى بيئة التعلم تستطيع تقنية الواقع المعزز توفير بيئة تعليمية ثرية للطلاب (Johnson, L., Levine, A., Smith, R. & Stone, S. , 2010).

**ثانيا : مهارات الانقرائية الالكنرونية :**

1 . **مفهوم** الانقرائية **الالكترونية** :

وقد تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم الانقرائية الالكترونية منها **يعرفها (احمد صادق عبد الحميد ,** 2009) هي مجموعة السمات أو الخصائص التي تكسب النصوص والرسوم والصور الالكترونية سهولة بحيث يتمكن المتعلم من فهمها ومن ثم ترجمتها وتفسيرها بصورة سليمة علميا.

**ويعرفها (شاكر قناوى،** 2018) صلاحية النص الإليكتروني للقراءة بسهولة، حيث تتوافر فيه معايير الانقرائية المعروفة، في وسائل وأدوات عرض النص، لتحسين قراءته وفهمه.

**2 . أهمية الانقرائية الالكترونية:**

- تساعد فى حساب سهولة القراءة،لأي كتاب أو نص قرائي.
- تحدد مدى توافر المعايير لمستوى الصف، أو المرحلة العمرية في المواد المختارة.
- تساعد فى تقرير ما اذا كان النص مناسبا للقارئ المستهدف.
- تمد الميدان بقائمة من المعايير الضرورية لتسهيل عملية القراءة .
- تسهم في علاج التأخر القرائي .
- يمكن في ضوئها توفير نصوص متعددة للأعمال القرائية في مختلف المجالات (نجلاء محمد , 2017).

**4 . دور مناهج التاريخ فى تنمية مهارات الانقرائية الالكترونية:**

يُعد استخدام المستحدثات التكنولوجية، داخل العملية التعليمية وفقاً لمعايير محددة أمرا ضروريا ضمن متطلبات الارتقاء بتقديم محتوى علمي يزيد من كفاءة المتعلم يزيد من فاعلية التعلم وكفاءته، وتقدم تكنولوجيا الوقع المعزز حلولاً مبتكرة لكثير من مشكلات التعليم فترفع كفاءة التعليم، وقد تكون هذه الحلول من خلال التطبيقات الخاصة بتكنولوجيا الواقع المعزز وما تشتمل عليه من نصوص، وصور، ورسومات، ولقطات فيديو لتقديم محتوى تعليمي معين بطريقة تفاعلية متكاملة (Lee,k., 2012).

ويجب ان يكون المنهج التعليمي حسب المفهوم الحديث شاملا لجميع العناصر التعليمية المستحدثة التي لا يغفل دورها في إحداث العملية التعليمية، بما في ذلك ما أضافه التقدم العلمي، والتقني، خاصة فيما يتعلق بالانقرائية الالكترونية (كمال عبد الحميد , 2008).

وعند استخدام الانقرائية الالكترونية يجب مراعاة الطريقة التي يتم بها ترتيب الكلمات والعبارات على الصفحة، والانقرائية الالكترونية عنصر أساسي يجب على كل مصمم محتوى تعليمي أن يفكر جيداً، حينما يختار خطوط وحروف التصميم، وكلماته ولغته بالإجمال، وكذا طريقة عرضه.

ففي معظم الأحيان يتم تعرف النص المخصص كشرط لتطوير المحتوى، ثم تتم متابعة مرحلة التصميم والتنفيذ، مع إهمال الحاجة إلى معالجة تلك المتطلبات بالفعل في الهيكل والتصميم والملاحة والشكل والأداء الوظيفي والتخطيط .

وقد أشار وليام (**William** , 2008م) أن المادة سهلة القراءة تُحسن قدرات القارئ على الاستيعاب والتذكر، وعلى القراءة السريعة، والمثابرة على القراءة، والانقرائية معنية بمشكلة التوافق والتقابل بين القارئ والنص المكتوب، والقارئ العادي المنجز يمل من النصوص البسيطة المتكررة، أما القارئ الضعيف فسيحبط بسرعة من النصوص التي لا تجعله يقرأ بطلاقة.

يؤكد **محمود الأستاذ** (2007م) أن المحتوى الدراسي يعد وعاء من اوعية المعرفة الأساسية من الممكن أن يجمع بين كل من اللغة اللفظية واللغة البصرية والفائدة التي يسعى إليها من المحتوى الدراسي لا تأتي من دون جهد يبذل .

ويشير وانغ (Wang, S , 2014م) أن استخدام تقنية الواقع المعزز مرتبط بصورة كبيرة مع الانقرائية الالكترونية وهو داعم لها للأسباب التالية:

1. تزود المتصفح بمعلومات واضحة وموجزة .
2. تمكن المصمم من ادخال بيانات ومعلومات محدثة بكل سهولة.
3. تدمج بين الشرح الفعلي والكائن الرقمي.

4. تعطي الموقف التعليمي كثيرا من الديناميكية والنشاط والتفاعل.

5. المزج بين الخيال والحقيقة في بيئة حقيقية.

حيث يرى كل من سولاك و جاكير (Solak, E. & Cakir,E , 2015م) أنه مع التطور المتسارع والمتلاحق في تطور الوسائط الحاملة للمعرفة فقد أدى ذلك إلى عدم ارتباط مفهوم الانقرائية بوسيط واحد، حيث يستطيع التعلم من خلال الواقع المعزز أن يؤدي دورا هاما في تزويد المتعلمين باختيار التفضيلات التي قد تسهم في عملية التعلم، واختيار المحتوى الدراسي في أي وقت وأي مكان.

**4 . اهمية الانقرائية الالكترونية في مادة التاريخ:**

1. تحليل المحتوى الصعب غير المألوف إلى محتوى سهل مألوف مما يسهل على المتعلم تعلمه.

2. تساعد على تحسين دافعية المتعلم للقراءة.

3. تساعد المتعلم على تمييز الكلمات وإدراكها واستيعابها وتذكر ما جاء في المحتوى من أفكار ومعان.

4. تساعد المتعلم على خلق معان جديدة حول الأفكار المتعلمة غير التي وردت في النص المدروس خاصة في حالة التفكير الخيالي إذ تساعد المتعلم على الربط بين التعليم السابق والتعلم الجديد.

5. وسيلة لتحسين ذاكرة المتعلم واسترجاع المعلومات المتعلمة بشكل سريع وكلي.

## إجراءات تجربة البحث

**أولا : هدف تجربة البحث :**

تهدف تجربة البحث الى قياس فاعلية وحدة دراسية قائمة على استخدام الواقع المعزز فى تنمية مهارات الانقرائية الالكترونية من خلال تدريس التاريخ لدى تلاميذ الصف الاول الاعدادى وكذلك التحقق من صحة الفرض التالي :

- يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات التلاميذ عينة البحث في التطبيقين (القبلي و البعدي) لوحدة دراسية مقترحة في مادة التاريخ لتنمية مهارات الانقرائية الالكترونية لصالح التطبيق البعدي

**ثانيا : اختيار عينة البحث :**

**تم اختيار عينة البحث** من تلاميذ الصف الاول الإعدادي بمدرسة الجيزة الإعدادية بنين التابعة لإدارة جنوب الجيزة التعليمية بمحافظة الجيزة .

**وقد تم اختيار هذه المدرسة للأسباب التالية :**

- تساعد المدرسة بتذليل الصعوبات التى قد تحدث أثناءعمل تجربة البحث .
- توافر معمل كمبيوتر يشتمل على عدد كبير من الأجهزة (35 جهاز) .
- توافر معمل وسائط تعليمية يشتمل على العديد من الوسائل والاجهزة التعليمية والتي يمكن إستخدامها بسهوله كحجرة مصادر لتعليم وتعلم التلاميذ .

**ثالثا : التصميم التجريبى :**

تم اتباع التصميم التجريبى لمجموعة واحدة ذات القياس القبلى والبعدى حيث يقوم هذا التصميم على اختيار مجموعة تجريبية واحدة ثم تحديد مستوى أداء التلاميذ في المتغيرات التجريبية المراد قياسها (مهارات الانقرائية الالكترونية) قياساً قبلياً ثم إدخال المتغير المستقل (الواقع المعزز) وإعادة قياس أداء المجموعة قياساً بعدياً ويتم حساب دلالة الفروق بين متوسط أداء العينة التجريبية قبلياً وبعدياً .

**- بناء أداة البحث**

قام الباحث بإعداد إختبار لتنمية الانقرائية الالكترونية، وقد مر إعداد الاختبار بالخطوات التالية:

**- تحديد الهدف من الاختبار:**

استهدف الاختبار قياس مهارات الانقرائية الالكترونية لدى تلاميذ الصف الاول الاعدادى .

**- تحديد محتوى الاختبار:**

لتحديد محتوى الاختبار تم الاطلاع على العديد من الأدبيات، والبحوث التى تناولت الانقرائية الالكترونية، وكذلك مجموعة من اختبارات التي سبق إعدادها .

وقد تكون الاختبار من (ثلاث) بنود ارتبطت بموضوعات الوحدة الدراسية(عنوان الوحدة)، **وقد راعى الباحث عند صياغة البنود أن تكون: -**

- فى صورة لفظية.
- كل بند يقيس مهارات الانقرائية الالكترونية .
- **إعداد جدول مواصفات الإختبار: -**

يعد إعداد جدول المواصفات للإختبار من العمليات الضرورية للتأكد من أن الإختبار سوف يقيس عينة ممثلة لمحتوى المادة التعليمية المراد إجراء الإختبار فيها ومدى شموليته للمحتوى الدراسي.

**جدول (1)**

**مواصفات الاختبار الانقرائية الالكترونية**

| م | المهارة | عدد الاسئلة | أرقام الاسئلة في الاختبار | النسبة المئوية |
|---|---|---|---|---|
| 1 | انقرائية العناصر الجرافيكية الالكترونية | 5 | 1 – 2 – 3 – 4 – 5 | 25٪ |
| 2 | انقرائية الصور والرسوم الثابتة والمتحركة الالكترونية | 5 | 6 – 7 – 8 – 9 – 10 | 25٪ |
| 3 | انقرائية الالكترونية التفاعلية | 5 | 11 – 12 – 13 – 14 – 15 | 25٪ |
| 4 | الانقرائية الالكترونية الناقدة | 5 | 16 – 17 – 18 – 19 – 20 | 25٪ |
| | المجموع | 20 | | 100٪ |

**صدق الاختبار:**

**لتحديد صدق الاختبار قام الباحث بعرضه على مجموعة من المحكمين فى صورته الأولية، وذلك بهدف:**

- تحديد مدى مناسبة بنود الاختبار لقياس ما وضع لقياسه.
- التعرف على مدى دقة الصياغة اللغوية لبنود الاختبار.
- تحديد مدى مناسبة مفردات الاختبار لمستوى طلاب العينة.

وقد قام الباحث بإجراء التعديلات التى اقترحها المحكمون، والتى تمثلت فى إعادة صياغة بعض بنود الاختبار .

**– الدراسة الإستطلاعية للإختبار:**

قام الباحث بتطبيق الإختبار على عينة إستطلاعية بلغ عددها (40) تلميذ وتلميذة من مدرسة المنيب الإعدادية وقد أجريت الدراسة الاستطلاعية للاختبار بهدف:

**1 – حساب ثبات الإختبار:**

تم حساب معامل ثبات إختبار الإنقرائية الإلكترونية وقد إستخدم الباحث معادلة رولون « Rolun » لحساب ثبات الاختبار.وقد بلغ معامل ثبات الاختبار (0.93)، وهو معامل ثبات مرتفع، مما أكد على صلاحية الاختبار للاستخدام فى البحث الحالى.

**تحديد زمن الاختبار:**

تم تحديد زمن الإجابة على بنود الاختبار عن طريق حساب متوسط الزمن الذى استغرقه طلاب العينة الاستطلاعية في الإجابة علي الاختبار، حيث بلغ إجمالي الزمن (45) دقيقة تقريبا بالإضافة إلى عشر دقائق لإلقاء تعليمات الاختبار .

**رابعاً : - تنفيذ تجربة البحث :**

**1 . التطبيق القبلى لأختبار مهارات الانقرائية الالكترونية**

تم تطبيق أداة البحث (اختبار مهارات الانقرائية الالكترونية) قبلياً على تلاميذ المجموعة التجريبية وقد شملت تلك العملية مرحلتين هما :

**المرحلة الاولي:**

تطبيق اختبار مهارات الانقرائية الالكترونية يوم 2022/ 2/ 20 للتعرف على مستوى مهارات الانقرائية الالكترونية لدى التلاميذ، ثم تصحيح إجابات التلاميذ ورصد النتائج ومعالجتها إحصائياً .

**ولقد روعى عند تطبيق أدوات البحث قبليا ما يلى :**

1. شرح التعليمات الخاصة بإختبار مهارات الانقرائية الالكترونية وإعطاء مثال على كيفية الإجابة عن الأسئلة .
2. التنبيه على التلاميذ أن الزمن المحدد للإجابة على إختبار مهارات الانقرائية الالكترونية هو(45) دقيقة من بدأ الإجابة على الاختبار.

**وتم تحليل نتائج التطبيق القبلي بالأساليب الإحصائية وكانت النتائج كالأتي :**

**جدول (2)**

**نتائج التطبيق القبلى لمهارات التسلسل الزمنى**

| العينة | مجموع الدرجات الخام | المتوسط | الدرجة الكلية للاختبار | الانحراف المعيارى |
|---|---|---|---|---|
| 40 | 350 | 14 | 50 | 4.54 |

**يتضح من الجدول (1) ما يلى :**

بلغ مجموع درجات التلاميذ (350) درجة بمتوسط درجات (14) درجة وهى نسبة منخفضة إذا ما قورنت بالدرجة النهائية لاختبار(ازاي المقارنة ف الاول) وهى (50) درجة وذلك يشير إلى تدنى مهارات الانقرائية الالكترونية لدى التلاميذ عينة البحث .

وبذلك تم التعرف على المستويات المبدئية في مهارات الانقرائية الالكترونية لدى التلاميذ قبل بدأ التطبيق لتنمية مهارات الانقرائية الالكترونية لدى التلاميذ بالصف الأول الإعدادي.

**المرحلة الثانية :**

تدريس الوحدة حيث قام الباحث بتطبيق الوحدة في الفترة من 2022/ 3/ 1 الى 2022/ 3/ 22 باستخدام الواقع المعزز لتنمية مهارات الانقرائية الالكترونية لمادة التاريخ لدى التلاميذ، وقد استمر تدريس الوحدة لمدة 3 أسابيع بواقع ثلاث حصص أسبوعياً ويوضح الجدول التالى موضوعات البرنامج والخطة الزمنية لها.

**جدول (3)**

**توزيع موضوعات الوحدة والخطة الزمنية لتدريسها**

| رقم الدرس | عنوان الدرس | عدد الحصص |
|---|---|---|
| الدرس الاول | الاسكندر فى مصر | 2 |
| الدرس الثانى | مصر تحت حكم البطالمة | 2 |
| الدرس الثالث | مصر تحت الحكم الرومانى | 2 |
| الدرس الرابع | مصر والمسيحية | 2 |
| | المراجعة والاستعداد للامتحان | 1 |

**قام الباحث بتدريس الوحدة مع الإلتزام بوسائل وأنشطة وخطة سير الدرس مع مراعاة الإعتبارات التالية :**

1. تهيئة التلاميذ لكل درس وفقا لطبيعته .
2. توضيح أهداف الدرس للتلاميذ .
3. اتباع طرق وأساليب التدريس المقترحة
4. استخدام الوسائل التعليمية ومصادر التعلم المختلفة
5. القيام بالأنشطة المصاحبة
6. مراعاة تقويم التلاميذ تقويم مرحلى أثناء الدرس ونهاية كل درس وخلال ممارسة الأنشطة .

**التطبيق البعدى لاختبار قياس مهارات الانقرائية الالكترونية:**

بعد الانتهاء من تدريس موضوعات البرنامج، تم تطبيق إختبار مهارات الانقرائية الالكترونية على التلاميذ مجموعة البحث بعدياً وذلك يوم2022/ 4/ 1 وتم تصحيح أوراق الإجابة ورصد نتائج التطبيق البعدى لاختبار مهارات الانقرائية الالكترونية

**جدول (4)**

**نتائج التطبيق البعدى لمهارات الانقرائية الالكترونية**

| العينة | مجموع الدرجات الخام | المتوسط | الدرجة الكلية للاختبار | الانحراف المعيارى |
|---|---|---|---|---|
| 40 | 925 | 37 | 50 | 3.91 |

**ويتضح من الجداول (4) ما يلى :**

- بلغ مجموع درجات التلاميذ في التطبيق البعدى (925) درجة . ومتوسط درجات التلاميذ (37) درجة . بينما الدرجة النهائية للمقياس (50) درجة وهذا يشير إلى التحسن الملحوظ في مستوى التلاميذ عينة الدراسة حيث كان متوسط درجات التلاميذ في التطبيق القبلى (14) درجة .
- بلغ الانحراف المعيارى لدرجات التلاميذ (3.91) وذلك يرجع إلى تحسن درجة مهارات الانقرائية الالكترونية لدى التلاميذ في التطبيق البعدى بسبب استخدام

وسائط تكنولوجية وأساليب وانشطة واستراتيجيات متعددة وإتاحة فترة زمنية اكبر للتلاميذ

**تحليل النتائج في ضوء الفرض :**

باستخدام الأساليب والمعادلات الإحصائية تم معالجة نتائج تجربة الدراسة والتحقق من صحة الفرض كما يلى :

**يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطى درجات التلاميذ في التطبيقين (القبلى، والبعدى) لمهارات الانقرائية الالكترونية لصالح التطبيق البعدى .**

ولاختبار مدى تحقق هذا الفرض تم حساب مجموع فروق درجات التلاميذ في التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس الاتجاه نحو مادة الدراسات الاجتماعية ومتوسط فروق الدرجات (م ف) بين التطبيقين ومجموع مربعات انحرافات الفروق عن متوسط تلك الفروق وتم استخدام معادلة ت لمتوسطين مرتبطين .

**وتتضح النتائج من الجدول التالى :**

**جدول (5)**

**يوضح متوسط درجات التلاميذ في لمهارات الانقرائية الالكترونية القبلى البعدى**

| العينة | اختبار التسلسل الزمنى | مجموع الدرجات | متوسط فروق الدرجات م ف | مربع انحرافات الفروق عن المتوسط مج ح2 ف | قيمة ت المحسوبة | نوع الدلالة الإحصائية |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 40 | قبلى | 350 | 23 | 8740 | 6.02 | دالة إحصائياً |
| | بعدى | 925 | | | | |

**يتضح من الجدول (5) ما يلى :**

1. بلغ متوسط فرق الدرجات في التطبيقين القبلى، البعدى (23) درجة.
2. بلغت قيمة ت المحسوبة (6.02) درجة، وبالكشف عن قيمة « ت « في الجداول الإحصائية عند درجة حرية (24) وجد أنها أكبر من القيمة الجدولية عند مستوى (0.01) التى تساوى (2.492) مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطى

درجات التلاميذ في نتائج الاختبار التحصيلى القبلى والبعدى لصالح التطبيق البعدى مما يثبت صحة فرض الدراسة .

**خامسا : - تفسير النتائج :**

أوضحت النتائج فاعلية الوحدة الدراسية القائمة على الواقع المعزز فى تدريس التاريخ فى تنمية مهارات الانقرائية الالكترونية لدى التلاميذ المرحلة الإعدادية حيث بلغ متوسط الكسب المعدل حسب معادلة بليك للاختبار مهارات الانقرائية الالكترونية (1.56) وهذه النسبة مقبولة لأنها أكبر من الواحد الصحيح الذى يمثل الحد الأدنى المقبول للحكم على فعالية الوحدة التجريبية.

وأوضحت نتائج الدراسة وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات التلاميذ عينة الدراسة في مهارات الانقرائية الالكترونية (القبلى و البعدى) لصالح التطبيق البعدى .

تشير النتائج السابقة إلى تحسن واضح في مستوى التلاميذ عينة البحث في مهارات الانقرائية الالكترونية ؛ ويرجع إلى تم توظيفه في الواقع المعزز، وهذا ما أدى إلى إكساب التلاميذ مهارات الانقرائية الالكترونية.

في ضوء ما سبق فإن نتائج البحث الحالي توضح فاعلية الوحدة الدراسية القائمة على الواقع المعزز فى تنمية مهارة الانقرائية الالكترونية من خلال تدريس التاريخ لدى تلاميذ الصف الاول الاعدادى.

**سادساً : التوصيات :**

**تم استخلاص عدد من التوصيات منها .**

- الاهتمام باستخدام الواقع المعزز في تدريس الدراسات الاجتماعية بصفة عامة، وتدريس التاريخ بصفة خاصة باعتبارها ميدانا حديثا من ميادين التكنولوجيا يؤدى إلى تحسين عملية التعليم والتعلم .
- التقليل من استخدام الطرق التقليدية في تدريس التاريخ، واستخدام برامج الواقع المعزز التي تجمع بين الطرق التقليدية والإلكترونية في التدريس.

- تدريب المعلمين على مهارات الانقرائية الالكترونية حيث ينعكس ذلك على آدائهم في تنمية هذه المهارات لدى التلاميذ.
- الاهتمام بتطوير مناهج التاريخ) أهداف - محتوى - وسائل - أنشطة - أساليب تقويمية(واستخدام التطبيقات التكنولوجية في تدريسه .
- ضرورة تجهيز مكتبة المدرسة بـــ الفيديو، والأفلام الثابتة، وأسطوانات الليزر المضغوطة، وبعض القصص والروايات المطبوعة التى تحمل مواد تعليمية مسموعة ومقروءة

**سابعا : المقترحات :**

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث الحالي ظهرت عدة موضوعات ترتبط بموضوع البحث، ولذلك يقترح البحث الحالي عدة بحوث تعد استمراراً واستكمالا لما بدأته هذه الدراسة ومن هذه البحوث :

- فاعلية استخدام الواقع المعزز فى التاريخ لعلاج بعض صعوبات التعلم لدى التلاميذ بالمرحلة الإعدادية .
- أثر استخدام مواقع اليوتيوب لتنمية الانقرائية الالكترونية فى مقرر التاريخ للمرحلة الاعدادية .
- تصميم وإنتاج برنامج كمبيوترى متعدد الوسائل يهدف الى تنمية بعض مهارات التفكير التاريخى لدى تلاميذ .

# مراجع البحث

**اولا : المراجع العربية :**


1. ابراهيم عبد الوكيل (2016م): **تربويات تكنولوجيا العصر الرقمي**، دار الفكر العربي، القاهرة.
2. أفنان نظير دروزة (2004م): أساسيات في علم النفس التربوي استراتيجيات الإدراك ومنشطاتها كأساس لتصميم التعليم، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، ص118.
3. احمد صادق عبد الحميد (2009) : فعالية برنامج مقترح في الرياضيات قائم علي التعلم الشبكي في الإنقرائية الإلكترونية ومستوى التشاركية لدى الطلاب المعلمين بكليات التربية، مجلة كلية التربية، جامعة عين شمس .
4. أميرالقرشي (2018): **كيف تدريس التاريخ؟**، الطبعة الأولى، عالم الكتب، القاهرة، ص 141.
5. إيمان محمد مكرم) 2016) : **أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية التفكير التخيلي وعلاقته بالتحصيل ودقة التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية**، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، العدد السابع، جامعة المنيا، ص 68.
6. بسام عبد الله ابراهيم (2009م): **التعليم المبني على المشكلات الحياتية وتنمية التفكير**، دار المسيرة، عمان، الأردن
7. تامر محمد عبد العليم (2012) : مهارات التخيل التاريخي لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، كلية التربية، جامعة عين شمس .
8. جاسم عبد الله عاطف، محمد سعيد محمد (2008م): **الدراسات الاجتماعية طرق التدريس والاستراتيجيات**، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة .

9. جمال الدين ابراهيم محمود (2017م): **فاعلية استخدام الرحلات التخيلية في تدريس الدراسات الاجتماعية للمرحلة المتوسطة على تنمية المفاهيم والتفكير التحليلي والاتجاه نحو المادة لدى التلاميذ**، بحث منشور، المجلة الدولية للبحوث التربوية، المجلد 41، العدد4، جامعة الإمارات.

10. جودة سعادة (2003م): تدريس مهارات التفكير، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ص 112

11. حامد عبد الله طلافحة (2012م): **أثر استخدام استراتيجية التخيل في تدريس مادة التاريخ على تنمية التفكير الابداعي والاتجاهات نحو المادة لدى طلاب الصف السادس الابتدائي**، دراسات العلوم التربوية، المجلد 39، العدد 1، الأردن. ص 174

12. رشا عباس صبري (2013م): **بناء برنامج إثرائي في نظرية الجراف وقياس فاعليته في تنمية بعض مهارات التفكير التخيلي لدى طلاب الصف الأول الثانوي**، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، العدد (41)، الجزء 2. ص50

13. شاكر عبد العظيم قناوي (2018) : **المعايير القياسية للانقرائية (READABILITY) والإيضاحية(LEGIBILITY) في مناهج ومواد تعليم اللغة العربية المطبوعة والإليكترونية للناطقيـن بغيرها** ، الندوة الدولية في تعليم العربية للناطقين بغيرها ، جامعة ابن خلدون .

14. طارق عبد الرءوف عامر(2007) :**التعليم والمدرسة الإلكترونية**، القاهرة، دار السحاب للنشر والتوزيع، ص 66 – 67 .

15. عبد الله اسحاق، إحسان محمد عطار (2015م): الكائنات التعليمية وتكنولوجيا الناو، مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر والتوزيع، الرياض.

16. عماد الزغلول، رافع الزغلول (2003م): علم النفس المعرفي، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ص 19

17. على عبد الرحمن محمد ، خالد مصطفى مالك (2019) : الواقع المعزز عبر استراتيجية الاستقضاء (الموجه / غير الوجه) واثره فى تنمية مفاهيم المستحدثات

التكنولوجية لد طلاب الدبلوم العام بكلية التربية وقابليتهم لاستخدامه، دراسات تربوية واجتماعية، المجلد 25، العدد 8, ص 38 – 39.

18. مجدي عزيز ابراهيم (2007م): **التفكير لتطوير الإبداع وتنمية الذكاء، سيناريوهات تربوية مقترحة**، عالم اكلتب، القاهرة، 173

19. محمد بن عامر (2008م): **شذرات تربوية**، ط1، مؤسسة حمادة للدراسات الجامعية للنشر والتوزيع، إربد. ص 129

20. محمد امين المفتي (2008م): **تعليم الرياضيات وتعلمها في مجمع المعرفة، دراسات في المنهاج وطرق التدريس، مجلة الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس**، كلية التربية، العدد 135، ص 19

21. محمد خزيم عمير (2016م): **أثر استخدام استراتيجية التخيل في تدريس مادة الاجتماعيات على التحصيل وتنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول ثانوي في المملكة العربية السعودية**، بحث منشور، مجلة العلوم التربوية، العدد الثاني، ص295

22. مروان أحمد، علي منصور (2010م): **التخيل العقلي وعلاقته بالإدراك المكاني**، مجلة جامعة دمشق، المجلد 29، العدد4، ص 597

23. ناديا سميح السلطي (2006م): **التعلم المستند إلى الدماغ**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن

24. نجفة الجزار (2003م): **فاعلية بعض استراتيجيات التدريس في تنمية مهارة التخيل في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ املرحلة الابتدائية**، مجلة البحوث النفسية والتربوية، كلية التربية، جامعة المنوفية، العدد3، السنة 18، ص 120

25. نجفة قطب الجزار(2007): **برنامج إثرائي مقترح في التاريخ للطلاب المتفوقين بالصف الأول الثانوي وأثره على تنمية الحس التاريخي لهم**، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، ع11، ص83 .

26. هند سيد محمد شعبان (2012) : **فاعلية استخدام الرواية التاريخية في تنمية مهارات التفكير التاريخي والميل نحو مادة التاريخ لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية** ، رسالة ماجستير ، غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة عين شمس .

27. هند يوسف محمد زائد : (2014) **فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام التعليم الخليط لتنمية مهارات التفكير التاريخى والتواصل الاجتماعى**، رسالة دكتوراه، غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شمس .

28. هيثم عاطف حسن (2018) : تكنولوجيا العالم الافتراضى والواقع المعزز فى التعليم ، المركز الاكاديمى العربي للنشر والتوزيع ، ط 1، ص ص 200 – 201.

29. نجلاء محمد فارس (2017م): التعليم الالكتروني مستحدثات في النظرية والاستراتيجية، عالم الكتب، القاهرة، ص 91

**ثانياً :المراجع الاجنبية :**

1. Ashman a& Conway R (2003): Using Cognitive Methods of the Classroom , New York, Rout ledge, p33

2. Beghetto, Ronald A (2008) . P**rospective Teachers' Beliefs about Imaginative Thinking in K** - 12 **Schooling**, Journal Articles, Thinking Skills and Creativity, v3 n2 p136

3. Beghetto, Ronald A (2008) . Prospective Teachers' Beliefs about Imaginative Thinking in K - 12 Schooling, Journal Articles, Thinking Skills and Creativity, v3 n2 p134 - 142 Aug 2008

4. Bernstien Amerman (2003): An Examination of the Imagination styles of Preschool, Dissertation, Abstract International AAT

5. Catenazz ,N. & Sommaruga, L.(2013).social media: challenges and opportunities for education in modern society, mobilelearning and augmented reality :new learning opportunities, International Interdisciplinary scientific Conference, 1(1).

6. Duran, M., Aytaç, T. (2016). Students' Opinions on the Use of Tablet Computers in Education, European Journal of Contemporary Education, 15 (1), 65 - 75.

7. Fleer, M (2012): Imagination, Emotions and scientific thinking: what matters in the being and becoming of a teacher of elementary science, Eric, ej 956308, cultural studies of science education, vol.7,no.1 ,p33

8. Hancy King (2007): Developing collaborative story making A way of Knowing Harvard educational review, summer Academic Research library, 11, p 26

9. Hany King (2007) : Developing imagination , creativity and literacy through collaborative story making ; A way of knowing , Harvard educational revie, Academic research library , p 300.

10. Marlin M (2005): Cognition, Sixth Edition, Tohan Wiley & Sons, Inc

11. National center of history in school(2007): Content of historical thinking standards for 5 - 12 .

12. wells ,scott (2003) : From chroniclers : Monastic historical imagination in Germany , ca.1000 - , ca.1000 - 1179 .phd , New . united states .

13. Samli, A. (2011). From Imagination to Innovation: New Product

14. Solak, E., & Cakir,E.(2015).Exploring the effect of materials designed with augmented reality on language learners vocabulary learning. Journal of Educators Onlin,12(2